Kororo the Movie DVD

ケロロ軍曹

kororo gunso

撃侵ドラゴンウォリアーズ
公式ガイドブック

Yoshizaki, Mine

吉崎観音

Keroro the Movie
"Gekishin Dragon Warriors De Arimasu!"
Official Guidebook

CONTENTS

Dragons	04
Director Interview	07
Characters	11
Script-writer Interview	15
World View	18
General Manager Interview	21
Original Author Interview	24
Credit	30

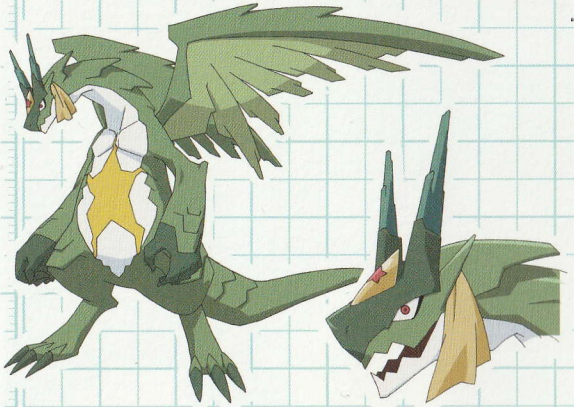
超劇場版 ケロロ軍曹
撃侵ドラゴンウォリアーズであります！
公式ガイドブック

Keroro the Movie
"Gekishin Dragon Warriors De Arimasu!"
Official Guidebook

今作の最大のキーといえる
“ケロロ小隊のドラゴン化”。
原作者である吉崎氏の原案と、
ブラッシュアップした劇場用設定の
両方を一挙掲載！

ケロロドラゴン小隊設定集

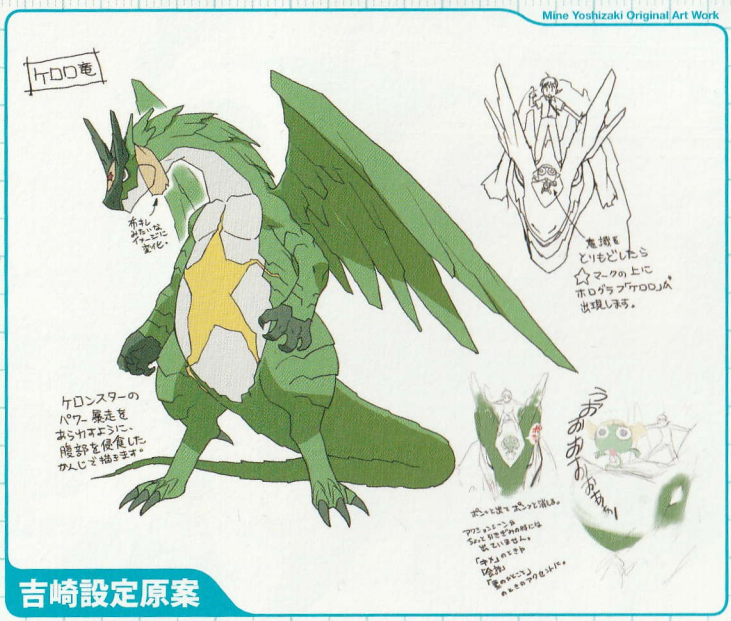
Dragons



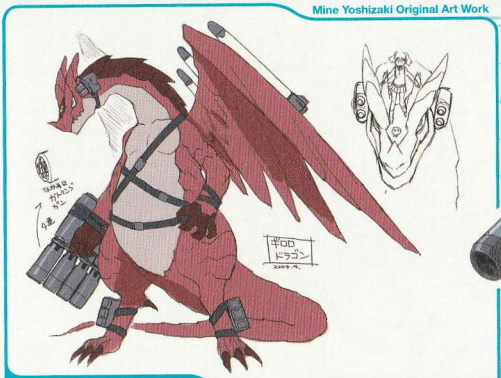
ケロロドラゴン
KERORO DRAGON

胸にある侵食されたような黄色の星型が象徴的なケロロドラゴン。当初の原案では、ケロロがホログラムのようなかたちで姿をあらわす演出も提案されていた。

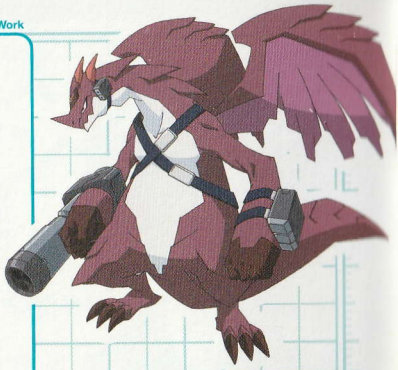
Mine Yoshizaki Original Art Work



吉崎設定原案

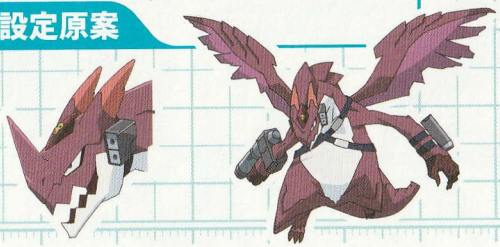


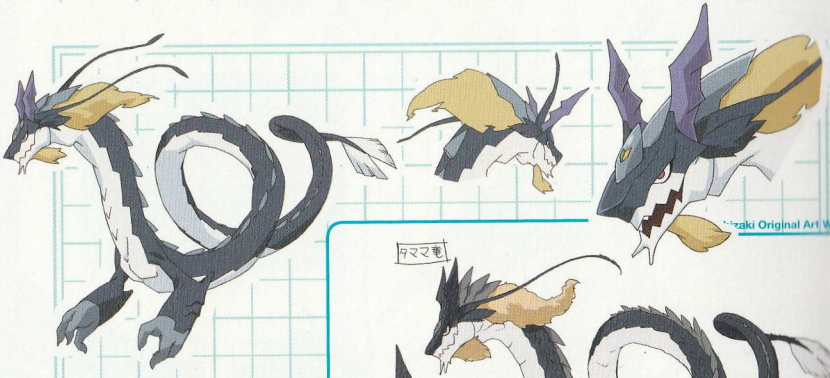
吉崎設定原案



ギロロドラゴン
GIRORO DRAGON

重武装が特徴のギロロドラゴン。原案にある4連ガトリングは巨大なガトリング砲に換装され、尻尾も太く変更されるなど、重厚感を重視したデザインになっている。





吉崎設定原案

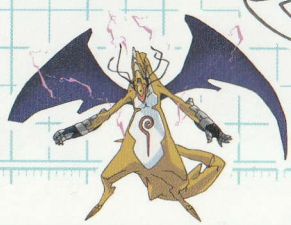
タママドラゴン
TAMAMA DRAGON

唯一、東洋の龍のようなデザインのタママ。しかし、そのデザインは原案段階から、"結果的にそう見える"ようなデザインであることが明記されていた。

クルルドラゴン
KULULU DRAGON

原案では「サイバースペースの龍」として、より機械化されるイメージだった。アニメ化の際にも羽根の内側にグラデーションがかかるなど独特な処理がほどこされた。

吉崎設定原案



ドロロドラゴン
DORORO DRAGON

ドラゴンになっていても独特な雰囲気を保つ、ドロロ。口を覆う布、常に帯刀しているなど原案のイメージそのままにブラッシュアップされた。

吉崎設定原案

『超劇場版2』から監督を務めてきた
山口氏にとって、ケロロがドラゴンへと
進化する『ドラゴンウォリアーズ』とは
どういったものだったのか？
登場人物たちを中心に見た
今作の魅力＆苦労を独白！

スペシャル インタビュー

監督／山口晋

Special Interview

――山口監督は、今回で『超劇場版』の監督3作目となりますね。

監督　はい。

――3作目でまさか、ドラゴンが暴れる作品を手がけるとは思ってもみなかったと思うんですが（笑）。最初にドラゴンが登場すると聞いたとき、どう思われました？

監督　うーん。今作は、そもそも吉崎さんが描いた「ドラゴンになったケロロがドーンと立っている絵」というのがあって、そこから僕の作業は始まっているんですね。その絵のイメージを基準に『超劇場版』がもっているシリアスな部分と、いつものヘッポコな楽しいところのギャップを面白くみせられれば、と思いました。

――これまではケロロならではの、あの等身のコミカルさ、躍動感のようなものを演出されてきたと思うのですが、ドラゴンのような巨大な動きや重みは今までのケロロになかったものですよね。

監督　巨大ロボットが出てくるとか巨大な建造物が出てくる、というのはあったんですけどね。ドラゴンというファンタジーなものとはいえ〝なまもの〟ですから、そこは作画的にも演出的にも違うので「これは大変なことになるぞ」っていうのは正直ありましたね（笑）。

――しかも、これまでのように最初から一貫してケロロ小隊が敵と戦う、というようなスイルではないですよね。そういう意味ではケロロたちのキャラクター位置や動かし方も違ったんではないでしょうか。

監督　それはそうですね。今までのかたちではないんだ、という大きな割り切りみたいなものが一番はじめにあったんです。この作品は、やっぱりドラゴンに尽きると思うんですよ。ケロロシリーズの流れのなかで「ドラゴンが出たやつだね」と、一発でわかる特徴的なものがあるということで。だから、そういう方向でいくぞ、と。

――なるほど。

監督　あとは、ケロロたちっていうのはそれぞれの小隊の仲間なり地球人のパートナーなりがいて引き立つ部分もあるんですよね。い

つもだったら、冒頭は日向家に全員そろっているところからはじめようというのがあったんですけど、今回は最初から小隊全員が世界各地にバラバラでいて、その状態から一致団結するという展開になっているんですよね。そこもいままでのシリーズとはちょっと違うところかな。

――そういう意味では……ドラゴンになるというところだけではなく、TVアニメともこれまでの『超劇場版』とも毛色が違った作品になった、ということなんでしょうか。

監督　毎回、微妙に違うことは違うんですよ。いつも最初は「こうやろう」と思ってても、なんとなくいつもの感じになって「いやいや、今回はこうだから」って自分で思いなおしたりとか（笑）。

――修正しつつ（笑）。

監督　『超劇場版』の特別なところとは何かというと、原作漫画やTVシリーズの定番設定やおなじみシチュエーションのなかに、イレギュラーな要素を放りこむことでうまれる、いつもと違ったリアクションの面白さかな、と思っていまして。日向家での日常っていう土台もちゃんと描かなければと考えつつ、ぜんぜん別のところにもいきたいという、そのへんのバランスとりにはいつも悩んでます。

――では、「竜のしっぽ」がすでにある、という状態が大前提になっているのは、その定番なり土台というのに何か影響するものだった？

監督　ええ、『幼年期の終わり』（※1）じゃないですけど、もう冒頭から「街の背景に巨大なオブジェが存在している」という非日常が日常化したシチュエーションは、吉崎さんの当初からの意向でもあり、お話の柱のひとつとしてあったんですよね。その世界でどうキャラクターが動くのか、みんながドラゴンになるならば、いつ、どのタイミングでなるのかっていうことも考えなければならない。クライマックスだけ突然ボンとドラゴンになるわけにもいかないですしね。

――今回は、日向秋が活躍したり、ゲストキャラクターがシオンという地球人であるというのも試みのひとつだったと思うのですが。

監督　とりわけシオンは、難しかったんですよ。彼女は、ケロロたちがドラゴンになるための何か、にならなきゃいけない。さらに、なんであんな大それたことをやっちゃったのか、ということに対する説得力のある理由もほしい。でも、だからといってそこをむやみに掘り下げても、シオンというキャラクターや作品が魅力的になるとはかぎらないし。

――そこをケロロの映画でどうバランスをとって描くのか、というところですね。

監督　やっぱり、これが「娯楽マンガ映画」だっていうのは忘れちゃいけないところですから、そこは保ちた

本文中にある、吉崎氏原案のイラスト。このような案をもとに映画の骨組みを構築していく。

い。かたや、今回はシオンのバックグラウンドやいちばん多感な時期の不安定な感じを出しすぎるとケロロのお話とはまたちょっと違ってきちゃう。でもそんななか、シオンは、ケロロたちをドラゴンにすることで自分もなにか光がみえるかもしれない、というバカな子供の勘違いかもしれないけれど、そういう盲目的な想いがあって、そこだけでもちゃんと描ければ、と思ったんですけど…。うまくいったかどうかはさておき。

――なるほど。そうやって創っているなかで一番達成感があった部分というのは、どの場面でしたか。

監督　そうですねえ…。本当にいろいろ大変だったんですが、やはりテラが生

まれるところは、やっとここまでたどりつけたと、ほっとしましたね。

――あのテラの明るさがシオンが持っている〝重さ〟みたいなものと対比になっていた気もします。

監督　そうですね。結果として、というところもありますけど（笑）。

――いやいや（笑）。

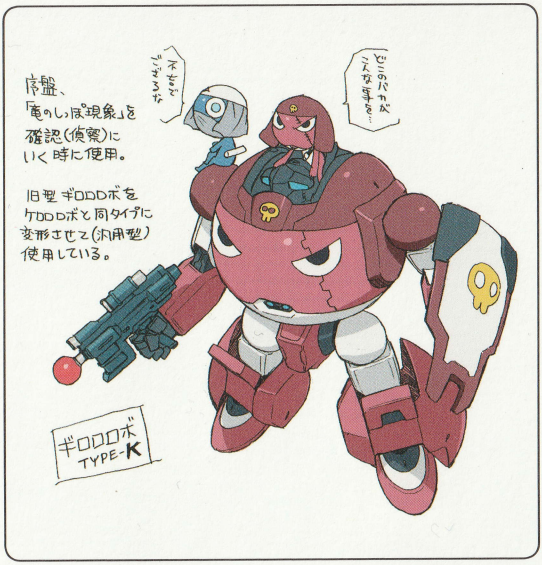
監督　『2』ではじめて監督をやりまして、そのときの反省として「もっと悪ふざけしてもいいんじゃないかな」っていうのが『3』だったんですけど、ちょっとやりすぎちゃったかなって（笑）。そのへんのバランスも今作ではとろうとしていたというのもありますけどね。

――そして、『5』ではどういった気持ちで？

監督　今度は逆に、もうちょっとハメをはずしてもいいかな、と（笑）。今作にもこうしたかったなって思うところはあるので、それを生かしつつ、ですね。『5』は、もう細かい説明不要なケロロと冬樹のお話です。あと、そのふたりですが、今回はいつもよりヤンチャな冬樹と、近所のちょっとワルいオヤジ風ケロロといった感じでいきたいと思ってます。

――なんか、背のびしたいざかりの子供に余計なことを吹き込むオヤジみたいですね（笑）。

監督　はいはい（笑）。最初は多少違和感をおぼえつつも、最後には「こんなケロロと冬樹もアリだよね」と思ってもらえたらなと。そんなふたりのちょっと常識はずれな冒険物語です。お楽しみに。



ニューヨークでギロロが乗る専用ロボも初期段階から設定案が出されていた。

※1『幼年期の終り』
1953年に書かれたアーサー・C・クラークの長編小説で、SF小説の金字塔。突如世界中の首都を巨大な円盤型UFOが覆うが、それに乗った宇宙人は交信をするだけで姿をみせようとしない。やがて50年の月日が経つ間に、UFOのいる非日常的な風景が日常になるという描写がある。

『ドラゴンウォリアーズ』は、
劇場版初となる地球人の
ゲストキャラクターなど
多様なキャラクターが登場した。
ここで原案とともに振り返ろう。

キャラクター設定集

テララ
TERARA

ケロン人のような風貌でありながら、似て非なるものだという設定になっている。吉崎氏の原案をもとに、キャラクター設定の追崎氏のエッセンスが注ぎ込まれていった。

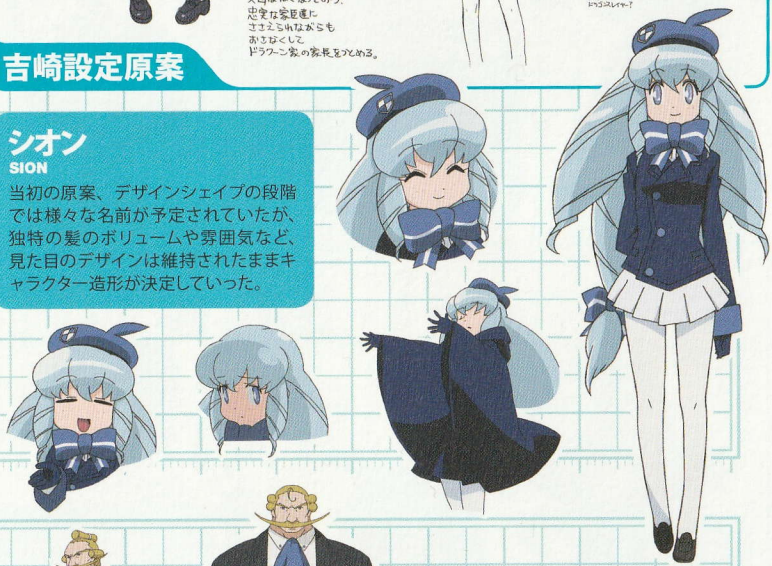
Mine Yoshizaki Original Art Work

地球竜なりのはて
テルル
(ケロン人ではない。ケロン人風になってしまった。)
おなかとセタイのマークはできるだけ地球ぽく。
★地球とケロンのあいのこ。
地球竜なりのはて
テララ
あいださん作
アンダバリア パラベルは人工物語のためしません。
ケロン
ケロン
ケロン

吉崎設定原案

シオン
SION

当初の原案、デザインシェイプの段階では様々な名前が予定されていたが、独特の髪のボリュームや雰囲気など、見た目のデザインは維持されたままキャラクター造形が決定していった。

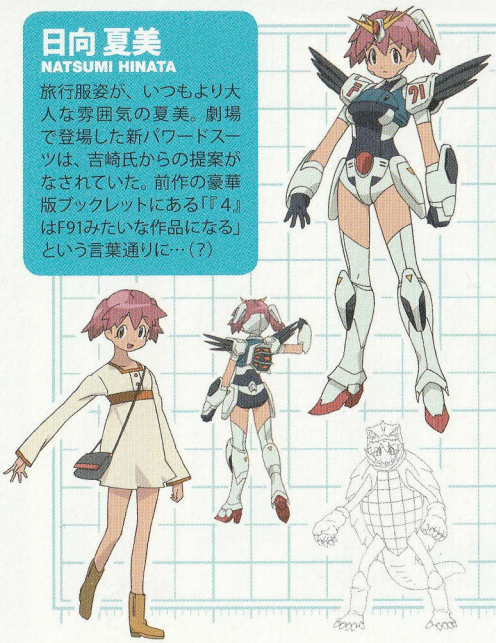


ピエール
PIERRE

シオンの執事であり、ドラグーン家に長くつかえている。桃華の執事であるポールとは浅からぬ因縁があるようだ。戦闘服はなぜかスモウスタイルという謎がナゾを呼ぶ人物。

日向 夏美
NATSUMI HINATA

旅行服姿が、いつもより大人な雰囲気の夏美。劇場で登場した新パワードスーツは、吉崎氏からの提案がなされていた。前作の豪華版ブックレットにある『F4』はF91みたいな作品になる」という言葉通りに…(?)



Mine Yoshizaki Original Art Work

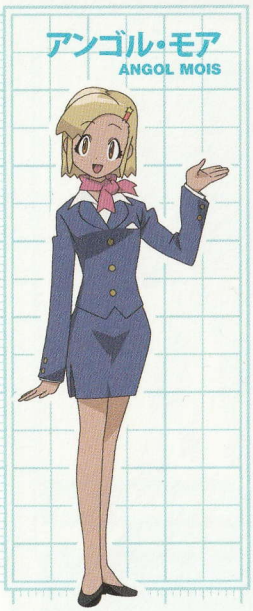
吉崎設定原案

Mine Yoshizaki Original Art Work

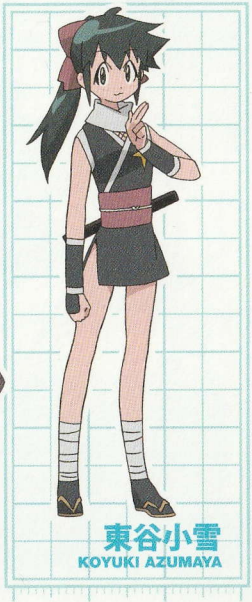
吉崎設定原案

日向 秋
AKI HINATA

今回の『超劇場版』では、車の運転などで活躍した秋。当初の原案では秋専用アーマー、その名もパワード・オータム(!)の登場も提案されていた。



今回のキーキャラクターである桃華、冬樹ともに少し大人っぽい服装でデザインされており、とりわけ桃華の服は落ち着いた色合いで構成されている。また、出番が少ないながらもケロロ小隊を支えていたアンゴル・モアも“旅行”という雰囲気に合わせ、フライトアテンダント姿が用意された。



『ドラゴンウォリアーズ』はなんと、もうひとりの“山口”氏によって脚本が書かれていた！
これまでのケロロとは違った（？）
世界を描くあらたな試みの
楽しさ＆苦悩を大激白！

スペシャルインタビュー

脚本／山口宏

Special Interview

――山口さんは、はじめて『超劇場版』の脚本に関わられたんですよね。

山口　そうですね。

――山口さんも、まずは吉崎さんのイメージボードやイラストを見て作業に取り掛かっていったのでしょうか。

山口　ええ。いつもの町の上空に「竜のしっぽ」があるっていう吉崎さんのイメージイラストがスタートでしたね。まさに、この映画の冒頭数分間は吉崎さんのイメージそのままの世界なんですよ。

――なるほど。山口さんが、そのイメージイラストや様々な設定から、いよいよ脚本へとつなげるときに最初に考えたことはなんだったんでしょう。

山口　とにかく、最初の時点で「ドラゴン」「竜のしっぽ」そして「モン・サン・ミシェル」という3大柱、さらに「ケロロ」というものをひとつにまとめなければいけないっていうのがあったんです。……もう、どうしようかなって（笑）。

――なやんだ、と（笑）。

山口　これまでの『超劇場版』って、『ケロロ』のお話の発展系だったんだと思うんです。前作の『3』なんかは個人的に好きな作品でもあるんですが、やっぱり今回は『3』とは違ったつくりの作品なんですよ。

――それは、どういったところですか？

山口　今作にしかない柱をどう落とし込むのか、ということに重点をおかなければいけなかったのは大変でしたね。たとえば、「竜のしっぽ」というものは非常にインパクトがあるものですし、世界観を決定付けるものでもあるんです。でも、「竜のしっぽ」は物語がはじまるとすでに「あるもの」としてお話をすすめなければいけない。これは絵だけで解決できるものではなく、やはり、そこには説明が必要になってくるんです。そういうオリジナル部分の作り込みに、とても時間がかかりました。

――なにより、そこを念入りに作っていく必要があった。

山口　やはり、一番大変だったのはそこですね。でも、世界観は違ったつくりではあるんですが、やはりお客

さんは『ケロロ』という作品を観に来て下さってるわけですから、そこばかり掘り下げても仕方ない。何を盛り込み、何を削っていくか。最終的には、そのバランスを取るのが一番大変でしたね。

――限られた時間のなかで説明し、見せていかなければいけないですからね。

山口 ええ。じつは今回は描く内容に対して、色々な意味で時間が短かったのかもしれない。でも、説明を必要以上に切ってしまったら映画を見にきてくれたお客さんは、なにがどうなっているのかよくわからないまま話だけが進んでしまう。最低限の説明は必要なわけです。

――そうですね。

山口 さらに、ドラゴンへの進化やシオンの説明も必要ですし。かと言って、シオンのバックグラウンドを掘り下げすぎると、ちょっと物語が暗くなっていっちゃうんですよ。最初のシナリオでは、かなり細かくシオンの過去も描いていましたが、上映時間の関係もあって、真っ先に削ることになってしまいました。

――なるほど。ドラゴンへと進化したあとの展開は、世界観の構築の段階で固まっていたんですか？

山口 怪獣映画というか怪獣アニメというか、そこまで割り切れていればいいんですけど、『ケロロ』の映画というのは忘れちゃいけないし、時間の制約や子供もたくさん見るだろうと思うと出来ることと出来ないことがあるだろうと悩みました。でも、ギロロドラゴン対アメリカ空軍は、個人的に、もっと見たかったですね（笑）。

――やはり、そのあたりバランスが難しかったと（笑）。

山口 そうですね。でも、今回キャラクターとして一番変わったのは夏美なんじゃないかなあって思うんです。ケロロはいつも通りへッポコではあるんですけど、物語を語る立場にいるし、ほかの隊員もいないから、いつもとはちょっと違う。だから、夏美がいつもよりおバカっぽい役回りですよね。「フランス行くんでしょ！　つれてって！」とか（笑）。桃華は、シオンがいるから、お話から大きくずらした位置にもいけなかったですし。

――今回のキーのひとりが桃華になる、ということは最初から決まっていたんですか？

山口 どちらかというとシオンの登場が決まってから、という感じですね。フランスを舞台に、シオンというキャラクターが出てくる、といったときに桃華が一番しっくりきたという感じです。

――この世界におけるキャラクターの立場も悩ましかったんですね。

山口 うーん。たぶん、これまでの『ケロロ軍曹』の道筋とはやっぱり違ったんじゃないかな、と思うんですよね。それをどう整合性をもってお話をつくってい

くのかっていうのは考えましたね。

――さきほども『3』以前とは違うとお話されていましたが、世界観以外でも「違うな」と感じたところはどこだったんですか？

山口　たとえば、今回はみんな最初からバラバラで、それぞれがドラゴンになっていく。そうなると、残ったケロロが地球人のなかにひとりいる、という状況が多くなるんですよね。ケロロって、やっぱりほかの小隊なり地球人がいて、ケロロが見えてくるところもありますから。

――今回は、そういう意味ではいつもと違った『劇場版』ならではの作品になったといえるんでしょうか。

山口　そうですね。そういったバランスや上映時間との駆け引き、説明の多さの問題だとかは、次の『5』に生かされていると思います。『5』に関しては、なるべく説明なしで話を進められるような構造にしましたから（笑）。

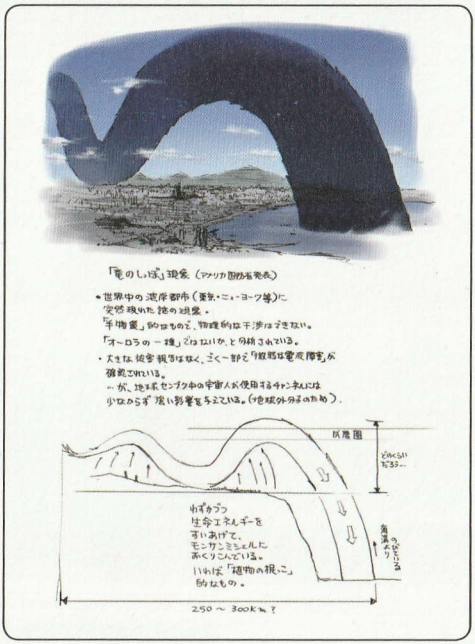
――あはは（笑）。

山口　もう、『5』はシナリオを書き終えていて、TVシリーズの、ガルル小隊三部作（※1）なみに「燃える！」というような熱い展開に仕上がりました。

――山口さんが目指すケロロの劇場版ならではのおもしろさっていうのは、なんだと思いますか？

山口　やっぱり自分としては、普段TVでは見られない「かっこいいものが見たい！」っていうのがあるんですよ。ケロロなのにかっこよくて泣いちゃうような、感動しちゃうような、そういう映画にしたいなって思っていますね。

"竜のしっぽ"のイメージと共に、その特性が説明されている原案。



※1『ガルル小隊三部作』
TVシリーズ第101話「ケロロ小隊 ペコポンが静止する日!?」であります」および、102話「ケロロ小隊 ペコポン!! 滅び行く か愛の星よ!!」であります」、103話「ケロロ小隊 まごころを君に」であります」のこと。ガルル小隊がケロロ小隊に代わって地球侵略を開始するという、ケロロ小隊最大のピンチを描いた作品。原作では「ケロロ小隊24時」（10巻～11巻収録）に該当する。

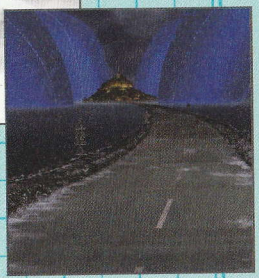
『竜のしっぽ』が地球上を覆っている世界。
それが今作の始まりであり、最大の特徴だ。
そして、キーとなる地球竜を生み出す
「竜の書」に秘められたナゾとは…？
劇中では語られなかった世界を垣間見よう。

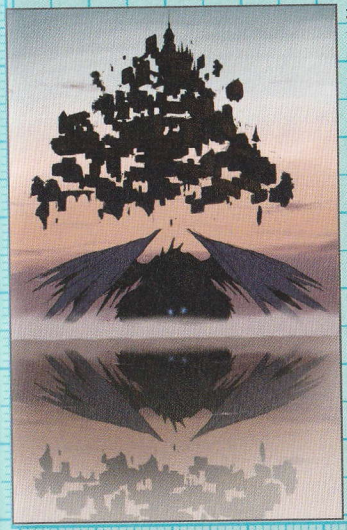
世界観

World View

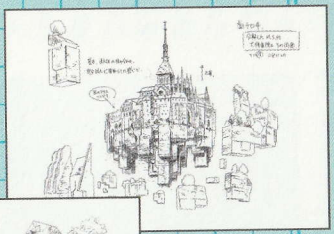
竜のしっぽとモン・サン・ミシェル
DRAGON TAIL AND MONT SAINT-MICHEL

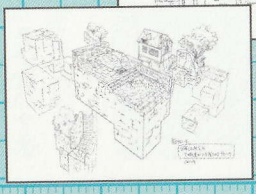
竜のしっぽ
劇中の世界とほぼ同じ風景が描かれているイメージボード。山口監督のインタビューにあるとおり、非日常が日常となり、その先にある"何か"を予感させる言葉とイメージイラストである。





地球竜のめざめ
海に浮かぶモン・サン・ミシェルの朝焼け。その中で生まれる地球竜と、空中で分解するモン・サン・ミシェルのイメージボード。巨大なスケールを感じさせる。



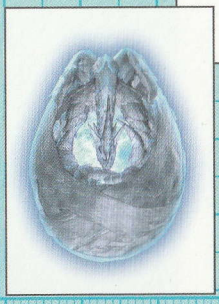


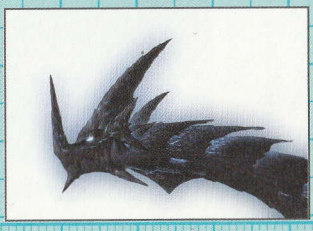
モン・サン・ミシェル
地球竜の誕生とともに分解するモン・サン・ミシェルというイメージは、実地取材によってさらに明確となり、具体性の増した設定を生み出した。

地球竜
TERRA DRAGON

吉崎設定原案

威厳がある巨大な龍でありながら、どこかはかなさも併せ持つ原案版地球竜。
ケロロドラゴンとの比較により、その巨大さが引き立っている。

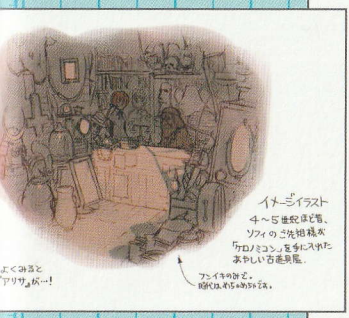


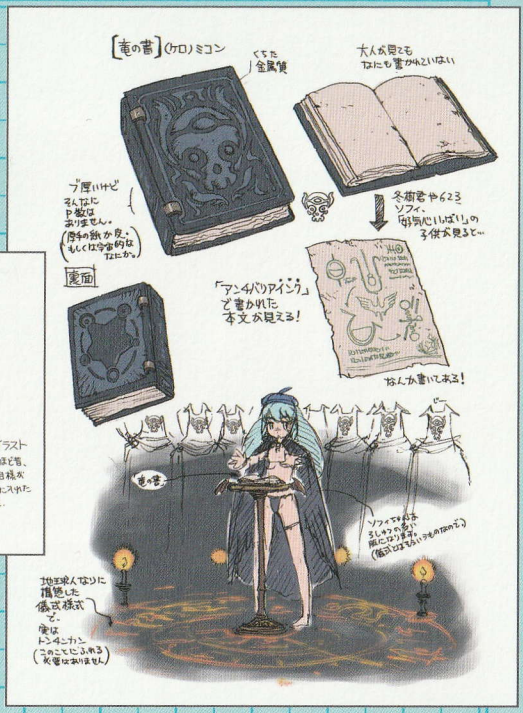


地球竜CG

独特な形、雰囲気をより強く打ち出すためにCGでの登場となった地球竜。羽根も4枚となり、特殊な形状と色味加工がなされた圧倒的な存在となった。

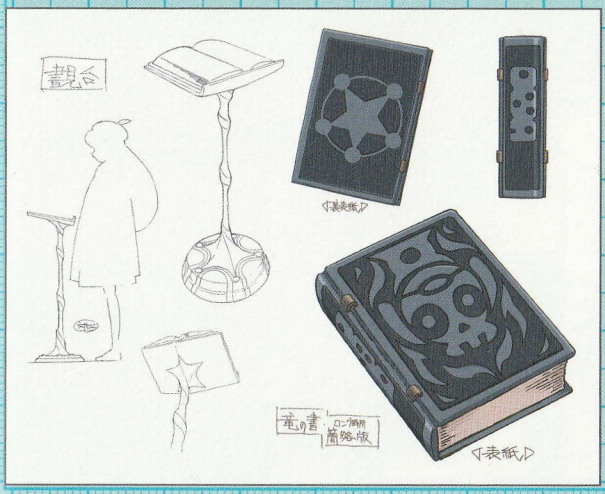
竜の書
DRAGON BOOK





吉崎設定原案

ケロロたちをドラゴンへと進化させる“竜の書”には、その出自などの詳細な設定が用意されていた。別名を「ケロノミコン」といい、その出自年代時期や儀式内容などは非常に深い謎をにおわせるものである。



竜の書デザイン設定

原案をもとに、デザインをシェイプされた竜の書。この竜の書には、ひとつ大きなギミックが用意されている。本を逆さにして表紙のドクロのようなマークを見ると…!?

『超劇場版』はもちろんTVアニメシリーズも初期から見続けてきた佐藤総監督。ケロロドラゴンたちが舞う、この物語で佐藤総監督が目指したものとはなんだったのか？

スペシャルインタビュー

総監督／佐藤順一

Special Interview

――佐藤さんは、これまで『超劇場版』全作に関わっていらっしゃったのですが、今回のドラゴン、という設定を最初知ったときはどう思われましたか？

佐藤　まず、最初に「アリだな」って思いましたね。もう、吉崎さんのドラゴンのイラストを見た時点で「つかみはOK」なんじゃないかな、と。

――ケロロをドラゴンにすることの躊躇みたいなものはなかった。

佐藤　そうですね。それに、ケロロがドラゴンの姿になっても、観にきてくれた人はケロロとして認識してくれると確信はありましたから。

――なるほど。では、ドラゴン自体の見せ方に、こだわりというか「こうしたい」というのはあったんですか？

佐藤　今作のケロロは、よりかっこいいケロロを目指して、威圧感や重量感、そして音楽もとにかくかっこいい音楽にしてくださいっていうのはお願いしましたね。

――それは『3』の「かっこよさ」をより洗練というか強くしていったという感じですか。

佐藤　うーん。『3』のかっこよさは、どっちかっていうとダークケロロのダークなかっこよさもあったと思うんですよね。なので、今回はヒロイックな「やるときはやるぜ」的なかっこよさを全面に出していこうと。

――でも、ケロロをドラゴン化することでこれまでの流れや、ケロロの世界観に対する違和感だとかはなかったのでしょうか？

佐藤　いや、そこは「4本目だったらアリ」だと思ったんですよ。超劇場版のロジックだとか、つじつまだとかはもちろん大事ですけど、今作以前はケロロの世界から踏み出さないようにしていたんですよね。じゃあ少しはみだしてみよう、と。言ってしまえば、「おもしろければアリ」っていうのをどこまで拡げられるかなっていうところもありましたね。

――『ケロロ』の映画として、新しいステップを踏むというような。

佐藤　『3』までは「映画

ではじめてケロロを見る人もいるよね」という作り方だったんです。だけどそろそろ、ケロロの事をよくわかっているお客さんに向けて作って、少し無茶をしてもいいんじゃないかな、と思ったんです。でも、お客さんが何を見たいかを考えて作るという姿勢は同じですから、今回がとりわけ変わっているというわけではないんです。

――なるほど。

佐藤 ただ、たしかに盛りだくさんなんですよね。ドラゴン、ケロロ小隊、小隊同士の戦い、モン・サン・ミシェルをはじめとする色々な場所を見せたいなど要素がいっぱいでした。

――今回は、いつも以上に皆さんが物語の構築や見せ方に手間をかけていたようですね。

佐藤 うーん。やっぱり、これまでの3作はケロロと冬樹の物語で、話の中心にケロロがいたんです。だけど、今回はどうもケロロは話の中心にはいない感じがするんですよ。今回のお話をちゃんと提示するには世界観やシオンを描かなければいけなかったんですけど、お客さんは世界観やシオンだけを見にきているわけではないですしね。そういう演出や見せ方の違いはあったと思います。

――シオンの演出はやはり気を使いましたか？

佐藤 うーん。やっぱり、ケロロに限らず、キャラクター同士の利害というか、そういうのが合致しないとダメなんですよ。そういう意味ではシオンが生み出そうとする地球竜が地球を壊すっていうレベルまでいかないとケロロがお話に入ってこられないんですよね。

――なるほど。では、佐藤さんが製作されたなかで一番苦労された点はどこですか？

佐藤 やっぱり、地球竜ですね。地球竜そのものはこの世界の大元ではありますし、大事な要素のひとつではあるんですけど、これまでのケロロの世界というか、ケロロ自身との関わりがちょっと遠かった。その扱いというか置き所が難しくて、苦労しましたね。

――いま、シオンと地球竜のお話が出ましたが、これまでの作品に比べると、全体的なトーンが、それまでの超劇場版よりシリアスだった気もするのですが。

佐藤 まず、世界観やシオンの存在をわからせなきゃいけない部分がどこかあって、その中をケロロが走り回っているんですよ。そうなってくると、ドラマの部分がかなり強く見えてしまう。やっぱり、するべき説明はしなきゃいけなくなってくるんですよね。そういうところで全体的にゆったりとした流れがないようになってしまったのはありますね。

――そうだったんですね。そのなかでも、佐藤さんがお気に入りのシーンはありますか？

佐藤 いろいろあるんですが、ケロロがドラゴンにな

るという決意を固めたときに「石ころの星」のマーチアレンジがかかるところが一番印象に残ったので好きですね。

――なるほど。あそこは、これから起きる出来事を予感させるシーンでもありますね。

佐藤 やっぱり、これまでは、〝超劇場版〟というスペシャルなケロロだったんでしょうね。そういう意味では、次の『5』は、おなじみのケロロが参上する……ケロロ節とでもいうような作品になるんじゃないかなって思います。

――ケロロ節、ですか(笑)。そういえば、佐藤さんは毎回総監督として「次はこういうのを作ってみたい！」など考えることはあるのでしょうか。

佐藤 いや、じつは毎回ポリシーを持たずにいようと思っているんですよ。どちらかというと、作品をつくるエンジンの部分にはいないで、そこの潤滑油というかエンジンを見守って上手に動くようにする、というか。そういうポジションでいようとしていますね。

――それは、『5』でも同じスタンスで。

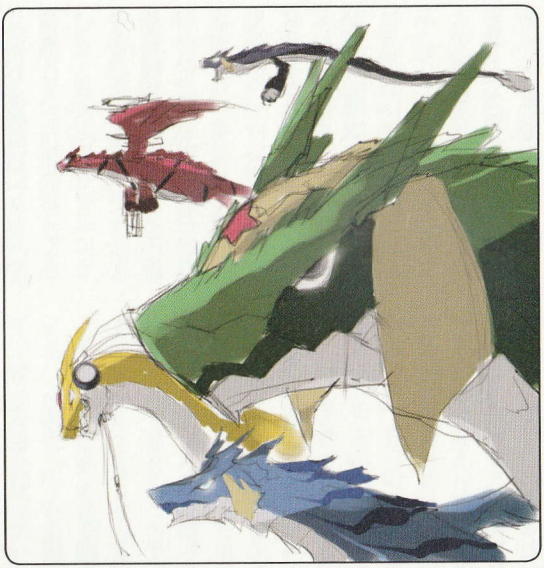
佐藤 ええ。

――もう、すでに『5』の製作ははじまっていますが、『5』のキーになるものっていうのは決まっているんですか？

佐藤 これは今作を受けて、でもあるんですけど、やっぱりケロロは〝ケロロと冬樹の物語〟なんだってことですよね。そこがキーになるんじゃないかなって思っています。

――いつものケロロを、よりクローズアップした感じですかね。

佐藤 やっぱり子供にとっては映画を見に行くっていうのはひとつのイベントですから、超劇場版を見にいくっていうのがケロロの世界に遊びにいくようなものになればいいなって思いますね。



ごく初期に描かれたケロロドラゴン小隊。この絵がすべてのはじまりともいえる。

『ドラゴンウォリアーズ』で新たなステップを踏んだ『超劇場版 ケロロ軍曹』。はたして原作者からみた『超劇場版』の魅力、そして目指すものとはなんなのだろうか。記念すべき第5作目が制作進行中のいま、あえて聞いてみました！

スペシャルインタビュー

原作／吉崎観音

Special Interview

取材・文／宮 昌太朗
Interview : Shoutarou Miya

――今回の劇場版の構想は、吉崎先生が描かれた〝ケロロドラゴン〟のイメージからはじまったそうですね。

吉崎　これは劇場版だけのお話ではないんですけど、ケロロにまつわるアイデアみたいなものはふだんから頭の中にいくつかありまして。『超劇場版3（以下、3）』のダークケロロもそうで、映画をやることが決まる前から「いつかダークなケロロは出るだろうな」って思っていて。そのアイデアを使うきっかけをまっている感じです。映画がいいのか、それともマンガのエピソードのほうがいいのか。スケール感があまりに大きくなりすぎると、マンガの空気と変わっちゃうところがあって――たとえば、「ケロロ小隊24時」（コミックス10巻、11巻収録）くらいが、漫画のマックスに近いのかな、とか。だからある程度、ジャンルごとに線引きがある。テレビの線引きもあり、マンガの線引きもあって、マンガの線引きに収まらないアイデアもあるわけです。

――今回のケロロドラゴンも、そういうストックしてあったアイデアのひとつなんですね。

吉崎　「ケロロが究極に凶暴になった姿って、どんなんだろう？」って考えたときに、ケロロドラゴンってアイデアが出てきた。人外の生き物としては圧倒的な存在感で、しかもかっこよくて、わりとケロロからも遠からずってところもあって。強引に言えば、ドラゴンもハ虫類みたいな（笑）。

――ケロロ自体も両生類みたいな姿してますし（笑）。

吉崎　翼が生えて、トゲトゲになって、あの丸顔もドラゴンの形になったケロロが「今から侵略いたします」って言えば「ああ、もうどうしようもない！」って思ってもらえるのかな、って。それで、『3』の公開直前か直後くらいのタイミングで、ラフスケッチを佐藤（順一／総監督）さんに送ったんです。自分でもちょっと突拍子もないと思いつつ。そしたら佐藤さんの第一声も「ドラゴンですか!?」って（笑）。

――今までのケロロのイメージから随分、離れていたので、少し驚いたんですけ

ども……。

吉崎　でも〝カッコいいケロロ〟を、素直に見せてもいいんじゃないかなっていうのは、みんなそのとき考えていたんですね。それは『3』を見てくれた子供たちで「ケロロ軍曹、カッコいい」って言ってくれた子たちがいた。その手応えがかなり大きかったんです。だったら「カッコいいケロロも、ありなんじゃない？」っていうのが、その時の佐藤さんと自分で意見が一致したところですね。

――確かに、これまでのケロロは、やっぱり面白いとか可愛いってイメージですよね。

吉崎　あとはヘッポコとかマヌケとか（笑）。だから「カッコよくいられないキャラクターなのかな？」って、作ってる現場の人たちも思ってたんだけど、『3』でロボットに乗って大立ち回りをするケロロを見て、「カッコいい」と思ってくれた子たちがいた。じゃあ、もう一歩踏み込んだ形で、カッコいいケロロを見せられないかなと。ドラゴンはそのカッコよさの方向性のひとつなんです。

――吉崎さんのなかで、もともとケロロはカッコいいキャラクターだったんでしょうか？

吉崎　いや、それはもう、読みきりのときからカッコいいキャラクターですよ。本部から「地球侵略を開始する」っていわれて、「我輩に任せて」みたいなことを言う。

――〝やるときはやるんだよ〟的な。

吉崎　侵略しようと思えば、明日にでもできるけど、たぶんわざとやってないんですよ。いかに侵略をやらずに、遊び続けていられるか、みたいな。モノはいいようですけどね（笑）。

――なるほど（笑）。

『ケロロ』の日常と超劇場版の日常

――ケロン人にばかり目がいきがちですが、『ケロロ』の魅力というのは、冬樹たちの普段の生活であったり、友達や親との関係……いわゆる日常が基本にあるところだと思うんです。

吉崎　そうですね。ちょうど連載を始めた10年ほど前って、不景気の下真ん中で「世の中、おしまいだー」みたいな空気が色濃かったんです。まあ、それは今でもずっと引きずってる感じがあるんですけど、でもそんな中でも「いや、世の中まだまだおもしろいはずだ」って思ってたというか、思うようにがんばってたというか。電柱だって、横から棒が出てたりして、よく見るとカッコいいよ？　というか（笑）。そんな地球の、日本の世相なんかあずかり知らぬ宇宙人が、ポンとやって来て「うわ、プラモデルおもしれー！」とか、普段自分たちが「おもしろい」の枠の外にしてしまったものをみて、改めてはしゃいでる。つまり、2000年に1983年の男がやって

来たというか（笑）。
――そういうふうに日常を見直せるといいな、というのが『ケロロ』の基本なんですね。

吉崎　うん。でも当時は「そんなの『ドラえもん』もあるし、別に今さら」って感じで、誰も描こうとしてなかった。今さら、日常コメディに何の売りがあるのかと。実際そういうふうにアドバイスももらったりしました。実際、描いててすごく難しかったんですけど、できてみると、小さいながらも手ごたえがあったんです。すっかり煤けてるんだけど、もう1回磨いてみたら、意外とキレイだし、新鮮に見える。「最近、ありそうでなかったですね」って感想をもらったりとか、そういうことに勇気づけられて今までやって来られたっていう感じです。

――ただ、そうやって〝日常〟を基本にしながら、劇場映画をやるとなると……それこそ、ケロロドラゴンのような〝スペシャル感〟、ファンタジーが必要になるわけですよね。その折り合いは、どうつけてるんでしょうか？

吉崎　そうですね。そこは相反してる部分なので、毎回、映画の立ち上げのときに悩むんですよ。今回の場合だと、「竜のしっぽ」っていう非日常がまず最初にドーンとある。で、夏美たちはそれを受け入れて、日常になってるわけです。日向家のいつもの風景みたいなものを描きながら、それを反転させてうまく「劇場的な日常」が描けたんじゃないかなと思います。

――『ケロロ』が本質的に持っている日常感と、劇場作品ならではのスケール感を、うまく合体させた導入部でしたよね。

吉崎　ロゴの乗るカットはものすごくドーンときますよね。みんな「非日常のスタート」の魅力というのを凄く理解していると思いました。あと、脚本の方が毎回悩まれるところが、地球人とケロロ達と、非日常の見え方の違いをどう描写するか、というところなんです。本当はもっとスゴいことができるヤツかもしれない。人間をはるかに越えた知識も持ってるはずだし、竜のしっぽだって、ケロン人から見れば、さほど珍しい光景じゃないのかもしれない。会話の流れのなかでギャグっぽく「我輩よりも目立つなんて許せない！」って言ってますけど、せっかく宇宙人と地球人が同居してるわけですから、そういう温度差は欲しいんですよね。

――僕らの物差しとは、全然違うスケールで見てるのかもしれない。

吉崎　そこは『ケロロ』において、面白さの芯の部分だと思うので。地球人と同じ感性になっちゃったら、形が違うだけになっちゃいますし（笑）。

――そういう意味では、一番最初にケロロがシオンに、「ドラゴンになって欲しい」と言われたとき、一瞬、ケロロは乗りかかりますよ

ね？（笑）

吉崎　あれはたぶん、最初の絵コンテの段階では入ってなくて、「ケロロだったら、一瞬、乗るんじゃないかな？」って、言ったと思う（笑）。やっぱりああいうシーケンスになると、取り込もうとする魔物と拒否する勇者っていう、お決まりのパターンになっちゃうんですよね。でもそこはシナリオのカタチよりも、「ケロロだったら……」って考えるのが大事なんじゃないかな？　もし自分が描く漫画のケロロだったら「君はドラゴンになる力を持ってるんだ。じゃあどうだい、我輩と組まないかい？」とか描いちゃって「黒過ぎ！」って、佐藤さんに怒られちゃう（笑）。

――わはは（笑）。

吉崎　やっぱりケロロというのは、地球人が考えるところの宇宙人の物差しの、さらに裏をかいたりするやつなので（笑）。で「読めん！返しに行こう」とか。

――あはは（笑）。確かに、ケロロらしさを考えると、そうなりますよね。

吉崎　それから、とくに今回はずっと映画に欲しいと思ってた「空気感」があるなと思ってるんです。温度とか天候、あとは痛みとか。冬樹君が高いところから落ちたら、しばらくの間は足首がジンジンしてほしいな、とか。『3』でも、後半夏美ちゃんがクレバスを飛び越えるシーンがあって、超人的なジャンプをしていたんです。それで、「中学生が精一杯飛んでるような感じにしてほしい」とお願いしたりしました。夜遅くまで冒険してたら、当然、お腹も空くし、眠くもなる。そういうムードがどことなく自然に醸しだされてる感じがして、個人的にすごく好きな部分です。

――具体的には、どういうシーンで？

吉崎　本当に細かいとこなんですけど、たとえば車のなかが妙に狭っ苦しそうだとか（笑）。あと、途中で雪が降ってくる場面で、バッとケロロが振り返って「早くしてよ、寒いんだから！」って言うギャグがあるんですが、ギャグでありながら「ああ、寒いんだな」と画面の中の温度を伝えています。それが伝わればそのあとのシーンからは「手はかじかんでるから、もしかしたら殴ると痛いのかな？」とか。それと、少々ギャグではぐらかされていますが、小雪ちゃんですね。足下はけっこうボロボロで、本当は痛みをこらえてフランスまで来たんじゃないかとか、そういう想像のきっかけになるものが、この映画には良い感じに散りばめられてるかなって。

――そういう意味では、フランスに行く飛行機のなかで、冬樹と夏美がお弁当を食べてるカットとかもいい雰囲気で。

吉崎　あの辺もいいですよね。その後、タママドラゴンが襲ってくるあたりの〝移動してる感覚〟はすごくいい。あそこでは、わりと目

新しい3D処理の挑戦をみることができて、なかなか面白いシーンになってると思います。これもロケ取材に行った成果、ですね。

――吉崎さんを含め、メインスタッフの方々は実際にフランスの取材旅行をされたんですよね。

吉崎　「いつまで飛行機に乗ってればいいんだ」みたいな感じが出てる（笑）。ただ、ずっとロケーションはやりたいと思ってたんです。机の上だけで物語を作る限界……というか、その楽チン感が、どうしても違和感を感じていて。映画みたいな大きな作品を作るんだったら、ちょっと滝に打たれてきたい、って思いがずっとあったんです。

――現地に実際に行って、見てきたことって、映画のなかにやっぱり反映してますか？

吉崎　間違いなくしてますね。たぶんロケに行ってなかったら、空想のモン・サン・ミシェルを描いてたと思う。実際に映画のなかにも出てきますけど、まわりが本当に、見渡す限りの平原なんです。それを見てきているから、美術の人も安心して「何もない平原」を描ける（笑）。それがなかったらたぶん、「いかにも」な感じに留まっていたと思う。そういう本物の重み、みたいなものはたぶん3年後、5年後に見直したときに活きてくると思うんですよね。

――確かに、そういう細部の重みが画面を支えるんでしょうね。

いい映画と心に残る映画

――ちょっとここで話は戻るんですけども、さきほど吉崎さんは、ジャンルによって線引きがあるというお話をされましたよね。そういう吉崎さんにとって、劇場版の『ケロロ軍曹』はマンガやテレビシリーズがあるなかで、どんな位置づけにあるものなんでしょうか？

吉崎　やっぱり映画は、映像作品としての頂点にあってほしいんですよ。マンガがあって、テレビがあって、映画がある。そういういい機会をケロロは幸運にも持てています。だからせめて、そういう機会にはお土産をいっぱい入れておきたい。観たことで財産になるような、そういうものを毎回、必ず入れておきたいなという思いで映画にはとりくんでいます。それさえ出来れば、究極的に言うと、面白くなくていいと思うんですよ、映画は（笑）。

――えええっ！（笑）

吉崎　映画で「面白い！」って、心に残ってるものって、意外とそんなにないんですよ。むしろ「どちらかというとそれほど人気もないし、面白いわけじゃないけど、でも俺は好きなんだよなあ」っていう、そういう映画なら、みんな何本かあると思うんですよ。映画は時間の流れの中で「面白かった！」よりも「好き」に集約されていくというか。それよりもむしろ、自分に間違いなく影響を与えた、か

けがえのない何かがちゃんと封入されてる――そういう映画はたくさん心に残っていますし、個人的には劇場版の『ケロロ』もそうあってほしいな、と思ってます。

――テレビ作品が劇場化する場合、どうしても〝お祭り〟的なものが多くなりますね。

吉崎　〝お祭り〟に特化するのもありかもしれない。けど、ケロロの場合は毎年そのお祭りができるという保証はありません。だから、そのへんは毎年おおいに悩んできたし、続けていきたいと思います。数年後に見ても、なにかしらのお土産が残ってる。そういう映画にしたいって気持ちがあるんですね。

――ざっくり言ってしまうと、いわゆるエンターテインメントとテーマ性は両立するのかって話ですよね。

吉崎　いや、できれば両方欲しいですよ（笑）。ケロロ映画に関しては逆かもしれない。自分がそんなだからこそ、エンターテイメントの方向をいつも考えてるかもしれないですね。それはある意味、究極の融合であって、選択にはしたくない。祭りもしたいし、残ってもいきたい。そういうことはたぶん、観客の方たちもわかってるんですけど、たとえばあるシリーズ映画のなかでも、興行成績がすごくよかったタイトルは、誰も語らないけど、一番ストイックな――それこそ死ぬか生きるかっていう話をやってる作品が、今でも語り草になってる。

――ある意味、一番シビアなテーマを扱った作品が、観客の心に強く残る、っていう。

吉崎　それはシビアなだけではなく、実感に届いたと言う事でしょうね。たとえば『ケロロ』でも、『2』なんかは本当にシビアなサバイバルを考えていたんです。でも一方には「いやいや、それは求められてないよ」っていう思いもありました。「明るく楽しくなければならない」っていう命題は、でっかくある。でも、そのふたつがすごくうまくハマるカタチは必ずあるはずで。そんな葛藤の中で完成した『2』は、今でも「一番好き」といってくれる人がたくさんいて、みんなで悩んだかいがあったと思います。『3』は、僕も含めてエンターテイメント重視になってます。結果として、何本も創る機会を得られた事で、いろんなケロロの映画を創る事ができたんじゃないかなと思います。もしこれを簡単に考えて、慣習にそって〝お祭り〟を創っていたら、こんなに映画は続いていなかったんじゃないかな。

――超劇場版ケロロ軍曹は、その絶妙なバランスを目指しているわけですね。

吉崎　それでも残る映画っていうのは、やっぱりどこかいびつなわけで、そこは本当に難しいところなんですけど。

ケロ0 出発だよ! 全員集合!!

saxophone：矢口博康
trumpet：菅坡雅彦
trombone：広原正典
horn：藤田乙比古／高橋臣宜
strings：金原千恵子ストリングス
accordion & French voice ：パトリック・ヌジェ
all other instruments：鈴木さえ子 with TOM ISIRO

音楽：鈴木さえこ
音楽補：掛川陽介（TOMISIRO）／本澤尚之（TOMISIRO）
音楽プロデューサー：福田正夫（フライングドッグ）／菊池 毅（ビクターエンタテインメント）／眞野 昇（サンライズ音楽出版）
音楽制作：フライングドッグ／ビクターエンタテインメント
音楽制作協力：サンライズ音楽出版／ビクター・ミュージックパブリッシング／AKグローバル・エージェント／ディメンションブルー
音楽協力：テレビ東京ミュージック／サンライズ音楽出版／西武鉄道
音楽宣伝：山下 宏（フライングドッグ）／伊藤将生（フライングドッグ）／藤井麦彦（ビクターエンタテインメント）
フィルム：FUJIFILM
フィルム＆デジタルラボ：IMAGICA
IMAGICAレコーダー〜realtime〜
タイミング：平林弘明／上野芳弘
HDリアルタイムレコーディング：稲垣知康
ラボコーディネーター：佐藤祐梨子
ラボマネージャー：久下 理

宣伝総括：大川 裕
宣伝プロデューサー：千葉 淳
宣伝担当：石井一成
タイトルロゴ：岩瀬雅亮／柳谷志有（コズフィッシュ）／海野大輔
特報・予告：ガルエンタープライズ
プロモート：望月克己
広報：原田 淳
ロケハン協力：瀬尾尚史
プロモーション協力：角川メディアハウス
玉土 晃／小森裕典／鷲山裕人
角川グループパブリッシング　横沢 隆／坂根淳史／田所 茂
角川モバイル　川瀬丈太／稲島賢一

「超劇場版 ケロロ軍曹」製作委員会
角川書店　菊池 剛／西山洋介／小野口敦
角川映画　萩野和仁／土川 勉／岡田信之／鈴木智子
サンライズ　阿久津理恵
テレビ東京　澤田寛人／白石 誠／井口晴之／安井美紀子
NAS　松下洋子／波多野淳一
NTTドコモ　原田由佳／風見泰弘／天池專太郎／松本美緒
角川アニメファンド

TVリレーションシップ：吉野 文／麻生一宏
制作進行：榊原智康／石塚真吾／飯島弘志
制作補佐：池上創太／秋山 宏／菊地直美／須田泰雄
制作助手：小林春奈
設定制作：轟 大河
制作デスク：池部 茂
プロデューサー：渡辺啓之／大橋千恵雄
アニメーション制作：サンライズ／ブリッジ
製作：角川歴彦／吉井孝幸／井上泰一／橋荘一郎／永井秀之／阿佐美弘恭

監督：山口 晋
総監督：佐藤順一

原作：吉崎観音（角川書店「少年エース」連載）
エグゼクティブプロデューサー：角川歴彦／内田健二
企画：井上伸一郎／宮河恭夫
製作統括：安田 猛／尾崎雅之

CAST
ケロロ軍曹：渡辺久美子
タママ二等兵：小桜エツ子
ギロロ伍長：中田譲治
クルル曹長：子安武人
ゼロロ兵長：草尾 毅
ガルル中尉：大塚明夫
プルル看護長：雪野五月
日向冬樹：川上とも子
クロロ父：緒方賢一
クロロ母：千々松幸子
実況：徳山靖彦
通信：勝沼紀義
兵士：坂熊孝彦
ナレーション：藤原啓治

STAFF
脚本：横谷昌宏
絵コンテ：近藤信宏
演出：古田丈司
キャラクターデザイン：追崎史敏
ゲストキャラクターデザイン：松下浩美／小池智史
メカデザイン：カトキハジメ
ゲストメカデザイン：今石 進
作画監督：松下浩美
メカ作画監督：城前龍治
原画：スタジオぴゅうん　松下浩美／ただのかずこ
金 世俊／齋藤雅和／高橋真一／徳田夢之介／中田栄治／山岸正和／鷲田敏弥
吉崎観音
第2原画：板垣徳宏／長友望己／くらさき哲／吉山隆士／渡辺恵子／森 寛之
スタジオライン　高橋のぞみ／岩下祐也／石神梨恵／古和田真弓
凡 如軍（ロケットビジョン）
動画・仕上管理：Wish　伊藤良樹／石川直樹／小橋幸亮
動画チェック：小野あゆ美（Wish）
動画：Wish　孫 家隆／檜木哲郎／張 宇鳳／阪口良多／西田政司／鈴木優介／平戸加奈子／杉浦雄高／湯本真央／田津奈々子
スノーライトスタッフ　森下智美／江部 賢／石川麻実
中国無錫太観動画制作有限公司　陸 暁燕／馮 菊／吴 君／曹 吴燕／管 麗芳／銭 嵐嵐
UNION-CHO
色彩設計：舟田圭一
色指定・検査：斎藤麻由
仕上検査：伊藤敦子
仕上：Wish　上村貴子／岡本ひろみ／高橋友子／山崎久美子／金光洋靖／原見祐希／角野江美／阿部優香／楠本麻耶／曽根菜津紀／生田目夏海／前田千妙
イーザルネスト　成田照美／三上幸恵／駒井博子
STUDIO OZ　野村結佳／橋本沙保里／細谷明美
太観アニメ　大塚奈津子／坂本由美／揚 静
斎藤麻由／舟田圭一
美術監督：田尻健一
美術ボード：田尻健一／駒田 寛
背景：ムクオスタジオ　石田喬子／新間夏海／工藤敏代／鹿野良行／窪田忠雄／井上慎太郎
スタジオWHO　下元智子／加藤夏世／片野坂悟一／守安靖尚／永安知津恵／勝治有香／斉藤隆博／藤田勉公
撮影監督：福士 享

撮影：T2studio　並木 智／蔡 伯崙／高橋智弘／加賀由希子／佐藤勝史／加藤給梨／峰岸健太郎
2Dデジタルワーク：金 珍眠／加藤千恵／梶原幸代
特殊効果：垣田由紀子
ラインテスト：MSJ武蔵野制作所
CGディレクター：鈴木健一
CGモデルスーパーバイザー：藤江智洋
CGモデリング：アトリエ彩　戸田和隆／山本 剛／石川一朗／青木春華／木村華也
CGアニメーション：林デジタル工務店　林秀則／田口小夜子／吉岡隆史
編集：今井大介
編集助手：平井健一
編集スタジオ：JAY FILM
HD編集：Sony PCL　武村英紀／竹村知己／野口智史
HDコーディネート：伊藤秀樹／植竹なつき
音響監督：鶴岡陽太
音響効果：かげやまみつる
録音：しいはらそうし
録音助手：砂庭 舞／今泉 武／鈴木修二／長野静香
選曲：佐藤恭野
光学リーレコ：上田太士
音響制作：楽音舎
音響制作担当：杉山好美
録音スタジオ：スタジオぐんぐ／東京テレビセンター
ドルビーサウンド：ドルビーフィルム・コンサルタント　河東 努／森 幹生
コンチネンタルファーイースト（株）
デジタル光学録音：西尾 昇

映画主題歌
「Space Roller Coaster GO GO!」
作詞：彫山ヒロノブ
作曲：彫山ヒロノブ
編曲：R・O・N
レーベル：ランティス
アーティスト：JAM Project with NICE GIRL μ

音楽：鈴木さえ子
音楽補：掛川陽介（TOMISIRO）／本澤尚之（TOMISIRO）
音楽プロデューサー：福田正夫（フライングドッグ）／井上俊次（ランティス）／眞野 昇（サンライズ音楽出版）
音楽制作：フライングドッグ／ランティス
音楽協力：テレビ東京ミュージック／サンライズ音楽出版
フィルム：FUJIFILM
デジタル＆フィルムラボ：IMAGICA
IMAGICAレコーダー〜realtime〜
タイミング：平林弘明／上野芳弘
HDリアルタイムレコーディング：稲垣知康
ラボ・コーディネーター：佐藤祐梨子
ラボ・マネージャー：久下 理

タイトルロゴ：岩瀬雅亮／柳谷志有（コズフィッシュ）／海野大輔
協力：バンダイコレクターズ事業部
TVリレーションシップ：吉野 文／麻生一宏
制作進行：榊原智康／石塚真吾／飯島弘志
制作補佐：池上創太／秋山 宏／菊地直美／須田泰雄
制作助手：小林春奈
設定制作：轟 大河
制作デスク：池部 茂
プロデューサー：渡辺啓之／大橋千恵雄
アニメーション制作：サンライズ／ブリッジ
製作：角川歴彦／吉井孝幸／井上泰一／橋荘一郎／永井秀之／阿佐美弘恭

監督：近藤信宏

超劇場版ケロロ軍曹 撃侵ドラゴンウォリアーズであります!

原作：吉崎観音（角川書店「少年エース」連載）
エグゼクティブプロデューサー：角川歴彦／内田健二
企画：井上伸一郎／宮河恭夫
製作統括：安田 猛／尾崎雅之

CAST
ケロロ軍曹：渡辺久美子
日向冬樹：川上とも子
タママニ等兵：小桜エツ子
ギロロ伍長：中田譲治
クルル曹長：子安武人
ドロロ兵長：草尾 毅
日向夏美：斎藤千和
日向 秋：平松晶子
サブロー：石田 彰
西澤桃華：池澤春菜
アンゴル＝モア：能登麻美子
東谷小雪：広橋 涼
シオン：水樹奈々
ピエール：郷里大輔
テララ：大谷育江
霜月やよい：谷井あすか
師走さつき：松浦チエ
556：檜山修之
ラビー：金田朋子
メロディ・ハニー：豊口めぐみ
おじさん：梯 篤司
密漁者：はらさわ晃緒／増岡太郎
TVレポーター：加藤夏希
観光客A：河村 唯（アイドリング!!!12号）
観光客B：朝日奈央（ラブベリー／アイドリング!!!15号）
＜読者参加＞
子供A：箕輪紘志（ケロロランド）
子供B：神谷真琴（毎日小学生新聞）
母：島田めぐみ（レタスクラブ）
子供C：島田一颯（レタスクラブ）
ナレーション：藤原啓治

STAFF
脚本：山口 宏
絵コンテ：山口 晋
演出：山口 晋／浦上貴之
キャラクターデザイン・作画監督：追崎史敏
メカニック設定：鈴木 勤
大小道具：今石 進
作画監督：糸島雅彦／中山初絵／満仲 勤／竹知仁美
メカ作画監督：仲 盛文
メカ作画監督補：鈴木 勤
原画：浦上貴之／内田シンヤ／河合利恵／岡部 実／柳 信亮／竹知仁美／田中裕介／城前龍治／川元まりこ／安藤義信／小林冬至生／高津 理／錦見 薬／石井ゆみ子／中山初絵／森 賢／宮下雄次／満仲 勤／鈴木勘太／村木靖／ジミー・ストーン／阿部美佐緒／いいのやすぞう／米澤 優／高橋真一／森 悦史／新号 靖／鈴木幸江／長田伸二／岡山恩菜子／板垣 敦／又賀大介／糸島雅彦／花田美穂／市川敬三／須永頼太／小野早香／徳田夢之介／稲田俊子／中西理絵／冨澤佳也乃／霜月七緒／城田美香／松浦里美／片岡恵美子／稲吉智重／稲吉朝子／浅賀和行／栗尾昌宏／談議祐子／山本勝久／鷲北恭太／砂川正和／薮本和彦／小池智史
中村プロダクション　池田 有／高瀬健一／飯野誠／木宮亮介
アニメトロトロ　西山 努／深野敏彦
動画工房　中島千明
スタジオギムレット　加藤里香
スタジオ・ムー　福永智子／市原圭子／富永里都
アニメ・アール　森田岳史／高井浩一
デブリ札幌　小沢久美子／大東倫子／菊池有騎／佐々木美奈子／粉川 剛／鷲田敏哉
第2原画：松本美雪／渡辺恵子／安西俊之／鈴木勇士／渡辺健一／吉山隆士／古川秀一／くらさき哲／中村真吾／月芽夢月
ロケットビジョン　川田 学／何 清／莫 開頤／郭 紅梅／凡 如軍
スタジオライン
動画・仕上管理：Wish　石川直樹／伊藤良樹／小橋幸亮
動画チェック：Wish　一条 望
動画：Wish　小野あゆ美／松尾俊輔／林 洋子／山本洋平／松浦可奈／孫 家隆／堂山卓見／板垣彰子／西山千夏／田津奈々子／増田優紗／張 宰鳳／湯本真央／小谷奈津代／楡木哲郎／阪口良多／田中弘美／杉浦雄高／佐野聡彦／井上高宏／西田政司／村井夏織／岩田景子／鍵名秀和／中島香子／川井美穂／鈴木優介／海岸麻由子／平戸加奈子／小川花織／臼井香織／犬塚政彦／丸山 収／高部光章／敷田エリ／飯野敦子
はだしぶろ　飯田浩美／石崎理美／待山典子／持丸広介／玉熊雄介
feel　井上達矢／渡辺優哉／鎌田里美
スタジオアド　山岸良光／辻 和明／橋口裕美
中国無錫太観動画制作有限公司　黄 敏紅／沈 燕／陸 珺／尤 敏敏／華 丹萍／唐 暁暁／竹ノ内節子
UNION-CHO／R.I.C／MSJ武 蔵 野 制 作 所／Triple A
色彩設計：中里智恵／長尾朱美
色指定・仕上検査：井上あきこ／村上由恵／古河寿子
仕上検査：奥井恵美子／伊藤敦子／佐藤美由紀／前村陽子／熊谷妙子／小林美穂
仕上：Wish　中尾総子／江草大樹／天本洋介／高橋 祐／楢崎光弘／井上 泉／斎藤知津江／大谷道代／滝川ひかる／野間口麻美／砂原直子／寺島伸弥／岡宮志帆／鈴木美代子／千葉陽子／三留裕美／塩沢友里／田中恵梨香／望月順子／渡辺美智子／古賀真利江／藤原優実／久島早映子／長谷川美枝／山下沙弥香／笹 愛美／山瀬仁美／橋本真由美／大本真希／谷本美幸
アニメーションタイム　藤巻淳子／平野やよい／青木沙織
スタジオギムレット　西脇洋平／樫原ひとみ／大島梨恵／吉田園恵／赤松美由紀／阪口尚子
スタジオアド　渡辺 舞／先山優希／横手恵美
はだしぶろ　中川 緑／岩見麻衣子／柴田恵美／高橋雅仁
イーグルネスト　土岐智子／大鰐奈保子／齊藤 翠
太観アニメ　佐藤 薫／助川恵梨／一条沙織
伊藤貴子／斎藤麻由／舟田圭一
スタジオオエル／R.I.C／MSJ武蔵野制作所／Triple A
美術監督：田尻健一
背景：ムクオスタジオ　石田喬子／前塚太一／新間夏海／工藤彰代／小松奈津子／中村圭／中根崇仁／一瀬あかね
浅井和久／上垣裕紀子
スタジオWHO　下元智子／加藤夏世／片野坂悟一／守安靖尚／永安知津恵／勝治有香／斉藤隆博／藤田勉公
旭プロダクション　吉川洋史／満仲敏昭／上野夏美／田山 修／黄ケンシン／藤岡早苗／馬場康輝／宮下聖斗／込山明日香／高崎あゆみ／袖山卓也／大河内稔／吉川真紀
スタジオロフト　福本 剛
SEOUL LOFT　金 栄蘭／朴 性炫／李 柱英／李 秀京
アトリエローク07　川口正明
ATELIER KARO　AGUNG OKA／ARTANA
撮影監修：福士 享
撮影監督：後藤健男
撮影：田沢二郎／宋 賢大／佐藤光洋／加賀由希子／影山慈郎／金 相潤／佐藤勝史／SANG JAE-YOUP／高橋智弘／渡部達也／鳥山将司／福島敏行／並木 智／出水田和人／染谷和正／設楽 希／水原輝久／秋元 央／塩川智幸／鈴木麻予／横山 翼／川瀬輝之／佐々木剣斗／大旗 忍／沼田記一／峰岸健太郎
特殊効果：垣田由紀子
2Dモニタ：金 珍熙／加藤千恵
ラインテスト：R.I.C／MSJ武蔵野制作所／アニメフィルム
CGディレクター：鈴木健一
CGモデルスーパーバイザー：藤江智洋
CGモデリング：アトリエ彩　戸田和隆／山本 剛／石川一朗／青木春華／木村準也
ウェルツアニメーションスタジオ　須田光宏／赤羽秀幸
CGアニメーション：ウェルツアニメーションスタジオ　須田光宏／豊岡茂紀／菊地信明／榎本匠一／佐川卓也／佐藤明登
スタジオガラパゴス　伊藤義夫
CGプロデューサー：堀口 滋

オープニングアニメーション
演出：ぺんぴねこ
作画：山脇光太郎
背景：OHRYS　BIRD
VFX：saihate（BENTEN）
制作：DLE　岡島隆敏

編集：今井大介
編集助手：平井健一
編集スタジオ：JAY FILM
HD編集：Sony PCL　武村英紀／竹村知己／小島起彦
HDコーディネート：伊藤秀樹／植竹なつき
音響監督：鶴岡陽太
音響効果：かげやまみつる
録音：椎原操志
録音助手：砂庭 舞／今泉 武／鈴木修二／長野静香
選曲：佐藤恭野
光学リーレコ：上田太士
音響制作：楽音舎
音響制作担当：杉山好美
録音スタジオ：スタジオぐでぃぐ／東京テレビセンター
ドルビーサウンド：ドルビーフィルム・コンサルタント　河東 努／森 幹生
コンチネンタルファーイースト（株）
デジタル光学録音：西尾 昇

主題歌
「みんなあなたを愛してる」
作詞・作曲：金城綾乃
編曲：石塚知生
歌：Kiroro（ピクターエンタテインメント）

オープニングテーマ
「ケロロ・ジャポーン！」
作詞：西 直紀
作曲・編曲：鈴木さえ子／掛川陽介／本澤尚之
歌：内藤大助&加藤夏希（フライングドッグ）

挿入歌
「星のささやく物語」
作詞：山口 宏
作曲・編曲：鈴木さえこ／掛川陽介／本澤尚之
ホーン&ストリングス編曲：窪田ミナ
歌：シオン（フライングドッグ）

演奏

超劇場版 ケロロ軍曹
撃侵ドラゴンウォリアーズであります!
公式ガイドブック

原作:吉崎 観音
構成・編集:林 幸生(角川書店)
デザイン:沼 利光／宮田 真吾(D式Graphics)
企画・制作進行:小野口 敦(角川書店)

KABA-5901　NOT FOR SALE
©2009 吉崎観音/角川書店,角川映画,サンライズ,テレビ東京,NAS

DVDメニュー画面のご利用方法

■プレーヤーに本DVDソフトをセットすると自動的に再生いたします。

■DVDメニューは本編再生中、リモコンの[メニュー]ボタンでいつでも呼び出し可能です。メニュー画面上でボタンを選択する場合は、方向キーで目的のボタンを選択し、[ENTER(エンター)]ボタンを押すことで目的の画面を再生することができます。

※[ENTER(エンター)]ボタンはお使いのプレーヤーにより<選択><決定>等、ボタンの名称が異なります。メニューを操作する上でのDVDプレーヤー及びリモコン等のお取り扱いについては、各プレーヤーの取扱説明書をご覧ください。

●DVD-Videoは、映像と音声を高密度に記録したディスクです。DVD-Video対応プレーヤーで再生して下さい。詳しい再生上の取り扱いについては、ご使用になるプレーヤーの取扱説明書をお読み下さい。パソコン搭載のDVD-ROMドライブでの再生は保証しておりません。
●このディスクは、特定の地域のみ再生できるように作成されています。従って、販売対象として表示されている国や地域以外で使用することはできません。
●このDVDは、コピー防止の処理がされています。プレーヤーからビデオデッキなどを経由してテレビに接続するとコピーガード信号の影響で映像が乱れることがありますので、DVDプレーヤーの映像出力から直接テレビに接続して下さい。
●このディスクの音声は、ドルビーデジタル圧縮音声で記録されています。
●このディスクを無断で複製、放送、上映、公開演奏、レンタル(有償、無償を問わず)、インターネットによる公衆送信することは法律により禁じられています。

<DVD鑑賞上のご注意>
■ご視聴の際は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面より離れてご覧下さい。

<取り扱い上のご注意>
■ディスクは、両面共、指紋、汚れ、キズ等を付けないように取り扱って下さい。
■ディスクが汚れたときは、メガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽くふき取って下さい。
■レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないで下さい。
■ディスクは、両面共、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字や絵を書いたり、シールを貼付しないで下さい。
■ひび割れや変形、又は接着剤等で補修したディスクは、危険ですから絶対に使用しないで下さい。

<保管上のご注意>
■直射日光の当たる所、高温・多湿な場所での使用・保管は避けて下さい。
■ご使用後、ディスクは必ずプレーヤーから取り出し、DVD専用ケースに入れて保管して下さい。
■ディスクケースの上に重いものを置いたり落としたりすると、ケースが破損し、ケガをすることがあります。

DVD VIDEO
2 NTSC 日本市場向
DOLBY DIGITAL
JAKPAC
16:9 LB (ビスタサイズ)
4:3 映像特典の一部

角川エンタテインメント テクニカルサポートセンター

弊社DVD商品の不具合に関するお問い合わせは、下記までお願いします。

フリーダイヤル:**0120-66-9012**

お問い合わせ時間:月～金(祝祭日を除く) 10:00～17:00(13:00～14:00を除く)

Kerora the
Movie
DVD

ケロロ軍曹 撃侵ドラゴンウォリアーズ 公式ガイドブック

Keroro The Movie
"Invasion Dragon Warriors Da Animaux"
Official Guidebook

吉崎観音

KABA-5901 NOT FOR SALE
©2009 吉崎観音/角川書店,角川映画,サンライズ,テレビ東京,NAS